

Rezension: Martin Geisler: Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften

Maurer, Björn

Veröffentlichungsversion / Published Version

Rezension / review

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

Verlag Barbara Budrich

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Maurer, B. (2009). Rezension: Martin Geisler: Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. [Rezension des Buches *Clans, Gilden und Gamefamilies: soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*, von M. Geisler]. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*, 4(3), 441-443. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-335136>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more Information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Martin Geisler: Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften



Björn Maurer

Die Gemeinschaft der Onlinecomputerspieler wächst zusehends. Zumal Kinder und Jugendliche nutzen die Chancen des Internets, um mit anderen in virtuellen Welten zu spielen und Identitäten zu erproben. Sie spielen Ego-Shooter, verwandeln sich in Magier, Schamane und Paladine oder virtuelle Staatsoberhäupter. Sie bilden oft „Clans“ oder „Gilden“, um Taktiken zu entwickeln, Szenarien zu trainieren oder zu kommunizieren. Das scheint ein willkommener Ausgleich zum Alltag, ein spielerisches Erleben, ein Experimentieren von Selbstwirksamkeit und kreativem Selbstausdruck zu sein. Clans operieren außerhalb pädagogisch-didaktisierter Settings und entziehen sich der Kontrolle traditioneller Erziehungsinstanzen. Diese stehen dem oft verunsichert gegenüber und befürchten negative Auswirkungen – u.a. Sucht, Passivität, soziale Isolation, Übernahme von Gewaltdarstellungen. Es fehlt häufig an Wissen und Bereitschaft, sich onlinekulturellen Formen unvoreingenommen und verstehend zu öffnen.

Martin Geislers Dissertation dekonstruiert den Mythos der Computerspiel-Clans und beleuchtet interdisziplinär ein bislang wenig differenziert betrachtetes Phänomen. Ausgangspunkt ist ein Selbstversuch des Autors, der einige Zeit in einem Clan war. Ein dafür konstruierter quantitativer Fragebogen enthält die Antworten von 364 Clanmitgliedern – 10 wurden für problemzentrierte Interviews ausgewählt. Anders als ein Glossar relevanter computer- und clanspezifischen Begriffe, fehlt das empirische Material in der Veröffentlichung.

Nach einer Einleitung (Kapitel 1) entwickelt Kapitel 2 den Bezugsrahmen. So ist der Begriff „virtuelle Gemeinschaft“ nach *Geisler* missverständlich. Man könne die Spielwelten zwar als virtuell bezeichnen, die Kommunikation – als Kennzeichen einer Gemeinschaft – sei aber real. Mit Blick auf jugendkulturelle Praxen, nach denen die Spieler zwischen on- und offline Kontexten hin und herpendeln, stellt der Autor die Gegenüberstellung von Virtualität und Realität in Frage. So konzentrierte sich die Onlinespielerjugendkultur auf den virtuellen Raum und nicht genuin auf Konfrontation mit der Erwachsenenkultur. Dadurch entziehe sich diese aber auch deren Einfluss. Jugendliche nutzen hier Chancen zur Aneignung computer- bzw. netzspezifischer Wissens- und Kommunikationsformen und für soziale Beziehungen. Die Digitalität erscheint als Grundlage für eine visuell verdichtende Verbindung des Symbolisch-Scheinhaften mit dem Realen, was zur Interaktion mit der Spielwelt einlädt. Mit Blick auf Identitäten seien die Onlinewelten prädestiniert zur Inszenierung verborgener Persönlichkeitsmerkmale und als „Laboratorien für das Selbst“. Sie versinnbildlichen die Umsetzung postmoderner Subjektauffassung im Sinne der Patchworkidentität bzw. „multiplen Identität“ – sie bleiben aber stets von „Macht-, Reglementierungs- und Ausgrenzungsstrukturen“ in diesem Raum abhängig.

In Kapitel 3 werden Computerspiele als mediale Märchen diskutiert. Auf wesentliche Motive zugespitzt polarisieren sie, zeichnen eine vereinfachte Welt und die Grundkategorien des Lebens nach. Anknüpfend an Alltags- und Le-

Martin Geisler:
Clans, Gilden und
Gamefamilies.
Soziale Prozesse in
Computerspiel-
gemeinschaften.
Weinheim: Juventa
2009. 295 S.
ISBN: 978-3-779-
91797-7

bensweltbezüge bieten sie die spielerische Fortsetzung in einer fantastischen Spielwirklichkeit. *Geisler* betont, dass zunehmend non-lineare Elemente integriert werden, die weniger Vorgaben und mehr Möglichkeiten zur selbstbestimmten Aneignung und Mitgestaltung geben. Besonders Multiplayergames seien so strukturiert, dass sie das Ziel vorgegeben, Wege und Strategien aber den Spielern überlassen. Mit Blick auf den Diskurs um Gewalt in Computerspielen, setzt er sich kritisch mit diversen Medienwirkungsstudien auseinander.

Kapitel 4 und 5 münden in die empirischen Befunde: Clanspieler sind pro Tag durchschnittlich zwei bis vier Stunden aktiv, männlich, haben tendenziell Computererfahrung und eine formal höhere Bildung. Mit Blick auf soziale Prozesse zeigt sich, dass sich eine vertraute Ebene mit kleinen Mitgliedszahlen etabliert, sich fast alle persönlich kennen, die Mehrheit nur zu *einem* Clan gehört und oft in mehreren Spielen aktiv ist. Die Interviews veranlassen *Geisler* zu einem Vergleich mit sozialen Gruppen. Ihnen ähnlich seien Clans sozial-kommunikative Gefüge aus Individuen mit gleichen Interessen und ähnlichen Lebenssituationen. Sie streben nach gemeinsamen Zielen und kommunikativem Austausch, der Privates einschließen kann. Auch hier regulieren Werte und Normen den Umgang, existieren unterschiedliche Führungsstrukturen und Ausrichtungen sowie Aufnahmearten, die jenen von Peergroups ähneln. Identifikationen und Gruppenidentitäten zeigen sich in spezifischen Zeichen und Symbolen, die auch der Abgrenzung dienen. Neben dem Clannamen existieren virtuelle Gegenstände (u.a. Fotos, „gamevideos“), die alles audiovisuell verdichten.

Die Egalisierung und Anonymisierung von Kommunikation im virtuellen Raum über Textchat habe zur Folge, dass die Akteure vorurteilsfrei aufeinander zugehen – ohne von soziobiografischen Faktoren beeinflusst zu werden. Diese Unverbindlichkeit könne natürlich auch missbraucht werden. Der Autor entnimmt den Interviews aber ein grundsätzliches Bedürfnis, diese ab- und Freundschaften aufzubauen sowie sich persönlich zu begegnen (u.a. auf LAN Partys). Der Vorwurf, Clanmitgliedschaften führten zu sozialer Isolation, sei demnach nicht haltbar. Die Anerkennung von Clans als eine Form sozialer Gruppen könne somit das Vorurteil entkräften, die Spieler seien sozial depriviert, gefangen in der virtuellen Welt sowie ohne reales Leben und soziale Kontakte. Als weitere medienpädagogische Konsequenz werden konzeptionelle Überlegungen in Anlehnung an das Bielefelder Medienkompetenzmodell formuliert.

Durch die Deskription sozialer Prozesse in Computerspielgemeinschaften gelingt es *Geisler* eindrucksvoll, auf ein aktuelles jugendkulturelles Phänomen aufmerksam zu machen und netzbasierte Kommunikation und soziale Suchbewegungen Jugendlicher in virtuellen Spielewelten angemessen zu würdigen. So blickt er neben möglichen Gefahren auch auf Vorzüge sozialer Aktivitäten in diesen Gemeinschaften. Damit leistet *Geisler* einen wichtigen relativierenden Beitrag für die aktuelle Diskussion um Computerspiele und ihre Wirkung. Zudem werden weitere Fragen aufgeworfen, die zu verfolgen, sicher lohnenswert wäre – wie jene nach der Auswirkung textbasierter Onlinekommunikation auf die Schreib- und Lesekultur. Auch die erzieherische Funktion von Clanleadern im Sinne der sozialen Kontrolle wäre eine interessante Perspektive.

Vor dem Hintergrund der Interviews, die Gewalt im Spiel eher als abstrakte Größe und als Manifestation des Wettkampfs verstehen, stellt *Geisler* die These

auf, dass die Dynamik des Spielgeschehens eine potenziell gefährliche Kraft der Bilder neutralisiert oder mindert. Hier berücksichtigt er aber meines Erachtens zu wenig, dass die Probanden in erster Linie dem bildungsprivilegierten Milieu zuzuordnen sind und damit eine distanziert-reflexive Haltung gegenüber medialer Gewalt eher zu erwarten ist als bei jenen, die über andere kulturelle und soziale Ressourcen verfügen. Insgesamt hätte ich mir bei der Auswahl der Interviewpartner und bei der Auswertung eine stärkere Berücksichtigung soziokultureller Unterschiede gewünscht.